

Opinnäytetyö (AMK) / (YAMK)  
Viestinnän koulutusohjelma  
Animaation suuntautumisvaihtoehto  
2012

Liisa Kareranta

# VÄRIEN KÄYTTÖ KUVAKÄSIKIRJOITUKSESSA



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Liisa Kareranta

## VÄRIEN KÄYTTÖ KUVAKÄSIKIRJOITUKSESSA

Tämä opinnäytetyö käsittelee värien käyttöä kuvakäsikirjoituksissa. Käyn tutkielmassa läpi, milloin värien käyttö on kuvakäsikirjoituksissa hyväksyttyä, ja milloin sen käyttöä tulisi välttää.

Käyn alussa läpi lyhyesti filmitelollisuuden ja animaatioalan kuvakäsikirjoitusten erot ja samankaltaisuudet, mutta keskityn enemmän animaatioalan kuvakäsikirjoituksiin. Näytän esimerkkejä erilaisista kuvakäsikirjoituksista, ja pohdin miksi kuvakäsikirjoittajat ovat päättäneet käyttää värejä töissään.

Käytän lähteenäni kuvakäsikirjoituksesta kertovia kirjoja ja alaa harjoittavien ammattilaisten kommentteja. Dokumenttielokuvaa *Waking Sleeping Beauty* käytän lähteenäni kohdissa, missä käsitellään mitä kuvakäsikirjoittamiseen liittyvää Disneyn studion sisällä tapahtui 1980 – 1990 – luvun aikana. Kerron myös omasta näkökulmastani, miten itse näen animaatioelokuvien kuvakäsikirjoitukset ja mitä yksityiskohtia pystyn kertomaan kuvia katsoessa.

Käytän myös esimerkkeinä omia kokemuksiani, joihin olen törmännyt työskennellessäni kuvakäsikirjoittajana Rovio Entertainment -yhtiön animaatio-osastolla.

### ASIASANAT:

animaatio, kuvakäsikirjoitus, väri, elokuva-ala,

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Media Arts programme | Animation Art

29.5.2012 | 26 pages

Instructors: Eija Saaarinen and Vesa Kankaanpää

Liisa Kareranta

## USING COLORS IN STORYBOARDS

In this bachelor's thesis I concentrate on using colors in storyboards. I discuss when colors are necessary and when it is reasonable to not to use them at all.

In the beginning I write briefly about storyboards in film and animation industry. However, my main focus is storyboards in animation field so I will be talking much more about that in my bachelor's thesis. I show examples of different storyboards from big animation studios and try to find out why different story artists have decided to use colors in their work and how those have worked out.

Most of my sources come from books that are about creating storyboards. Some of the comments from professional story artists are from interviews that I have read from their blogs. I also use a documentary called *Waking Sleeping Beauty* as a reference that focused on the life inside Disney Studios during 80' and 90's.

I also use my own personal experiences that I have faced while working as a story artist at Rovio Entertainment's animation studio.

### KEYWORDS:

animation, storyboard, color, film.

# SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>5</b>
<b>2 MIKÄ ON KUVAKÄSIKIRJOITUS?</b>	<b>5</b>
<b>3 KUVAKÄSIKIRJOITUKSET FILMI- JA ANIMAATIOALALLA</b>	<b>9</b>
<b>4 VÄRIEN KÄYTTÖ</b>	<b>10</b>
<b>5 VÄRIEN HYÖDYT</b>	<b>11</b>
5.1. TOIMINNAN SELVENTÄMINEN	11
5.3 TUNNELMAN LUONTI	14
5.3 TUNTEIDEN ILMAISU	16
5.4 IDEAN MYYNTI TUOTTAJILLE	19
<b>6 VÄRIEN ONGELMAT</b>	<b>21</b>
6.1 VÄRITTÖMYYDEN EDUT	21
6.2 TEKNOLOGISET RAJOITTEET	23
6.3 AJALLISET RAJOITUKSET	23
<b>7 LOPUKSI</b>	<b>25</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>26</b>

# 1 JOHDANTO

Itse piirtäjänä suosin paljon mustavalkoisia piirustuksia. Minulle on tärkeintä se, mitä kuva esittää ja kuinka tehokkaasti tämä asia tulee esille. Tämä on yksi niistä syistä, miksi pidän kuvakäsikirjoittamisesta. Kuvakäsikirjoitusten kuvissa pitää olla vain oleelliset asiat ja kaikki ylimääräiset yksityiskohdat on pidettävä poissa, jotta kuva pysyisi selkeänä.

Minulla on hyvin ristiriitainen suhde väreihin. Henkilökohtaisesti pidän väreistä ja käytän niitä paljon omissa vapaa-ajalla tehdyissä piirustuksissa. Tästä huolimatta koen, etten osaa käyttää niitä oikein. Saatan esimerkiksi käyttää vahingossa kylmiä värejä silloin, kun kuvan pitäisi olla hyvin kylmä tunnelmaltaan. Minulla myös kestää hyvin kauan löytää oikeanlainen harmonia väriyhdistelmille. Ja jos minulta kysyisi, miksi käytin tiettyjä värejä piirustuksissani, en osaisi perustella valintojani. Eläimiä tai hahmoja piirtäessä osaisin helposti kertoa, miksi olen piirtänyt esimerkiksi hahmon jalat liian pitkiksi tai tehnyt leijonan kuonosta oikeasta leijonasta poiketen suuremman ja liioitellumman. Värien kanssa olen täysin hukassa.

Itse käytän hyvin harvoin värejä kuvakäsikirjoituksissa. Vain muutaman kerran olen joutunut käyttämään töissä värejä selventämään kuvakäsikirjoituksessa tapahtuvaa toimintaa. Kuvakäsikirjoitukset ovat suurimmaksi osaksi mustavalkoisia, minkä takia värejä näkee niissä vain erityistapauksissa. Tämä on toinen syy miksi pidän kuvakäsikirjoittamisesta: värit eivät ole niin oleellisia siinä. Voin rauhassa keskittyä itse piirtämiseen tietäen, että minulla ei ole velvollisuutta värittää kuvia.

Etsin vapaa-ajallani niin työni puolesta kuin omaksi ilokseni kuvakäsikirjoituksia. Haen inspiraatiota, vertailen elokuvan kuvakäsikirjoitusta lopulliseen tuotantoon ja etsin jatkuvasti pieniä merkkejä siitä, mitkä tekevät juuri kyseisistä kuvakäsikirjoituksista tehokkaita. Valtaosin tutkin animaatiostudioiden kuvakäsikirjoituksia, koska opiskelen kyseistä alaa ja työskentelen animaatiostudiolla.

Kaiken tämän tutkinnan aikana olen monesti Disney –, Pixar – ja DreamWorks – studioiden kuvakäsikirjoituksia selatessa huomannut, että näiden suurien animaatiostudioiden töissä on käytetty yllättävän paljon värejä. Koin tämän hyvin mielenkiintoiseksi piirteeksi. Päätin lopulta tutkia asiaa tarkemmin ja kirjoittaa aiheesta opinnäytetyöhöni.

Olen yrittänyt koota tähän tutkielmaan mahdollisimman paljon alaan liittyvää faktaa, ja vinkkejä, jotka itse näen tärkeinä kun käyttää värejä kuvakäsikirjoituksissa. Aihe ei ole kovin laaja, mutta se sisältää silti hieman kirjoittamattomia sääntöjä, joita ei ole pakko noudattaa orjallisesti. Kaikki esittelemäni esimerkit värien käytöstä ovat suuntaa antavia, mutta suosittelen silti perehtymään näihin ennen kuin lähtee omin neuvoin rikkomaan kuvakäsikirjoittamiseen liittyviä sääntöjä värittämisen suhteen.

Kirjoittaessani tietystä kuvakäsikirjoituksesta, olen kirjoittanut yksityiskohtaisen selostuksen elokuvan kohtauksesta, joka on tehty kuvakäsikirjoituksen pohjalta. Olen yrittänyt tuoda kaiken mahdollisen informaation lukijalle ilmi, jotta kuvakäsikirjoitusten ruutuja ja omia analyysejani olisi helpompi ymmärtää.

Huomautan erään tärkeän asian kuvista, joita käytän esimerkkeinä kirjoittaessani värien käytöstä kuvakäsikirjoituksissa. Monissa esimerkkikuvissa olen joutunut perustelemaan henkilökohtaisen näkemykseni kuvakäsikirjoittajan valinnoista värien käyttöön, koska itse kuvakäsikirjoitusten tekohetkestä löytyy hyvin harvoin informaatiota. Jos olen löytänyt informaatiota, missä kyseisen kuvakäsikirjoituksen piirtäjä on perustellut valintojaan kuvakäsikirjoitusta tehdessään, olen pyrkinyt sisällyttämään tämän tekstiin. Paras keino ymmärtää näitä kuvakäsikirjoituksia olisi lukea juuri kyseisen piirtäjän kommentteja töistään, mutta valitettavan usein kuvat on analysoitava itse sen perusteella, mitä tietää kuvakäsikirjoittamisesta, elokuvasta mihin kuvakäsikirjoitus on tehty ja itse tekijästä.

Opin kirjoittaessani kirjallista opinnäytetyötäni hyvin paljon värien eduista ja eri väriystekniikoista. Ymmärrän paremmin, milloin värien käyttö on perusteltua ja milloin on syytä harkita pari kertaa ennen värin lisäämistä kuvakäsikirjoituksen ruutuun. Toivon myös lukijan oppivan samoja asioita ja hyötyvän niistä.

## 2 MIKÄ ON KUVAKÄSIKIRJOITUS

Kuvakäsikirjoitus (eng. "storyboard") on kuvitus elokuvan käsikirjoituksesta. Kuvakäsikirjoituksessa määritellään kameran kuvakulmat, ympäristö, tunnelma ja toiminnan suunta. Kuvakäsikirjoituksen tarkoitus on helpottaa koko elokuvan tai animaation tuotantotiimiä ymmärtämään miltä tarina tai kohtaus tulee näyttämään. Kuvakäsikirjoituksiin merkitään kuvien alapuolelle lisäksi tekstinä kuvan toiminnan sisältö, ääniefektit ja kameraliikkeet. Kuvat numeroidaan, jotta toimintaa on helppo lukea järjestyksessä.

Kuvakäsikirjoituksia tekevät kuvakäsikirjoitukseen erikoistuneet taiteilijat eli kuvakäsikirjoittajat (eng. Story Artist). Kuvakäsikirjoittajan perimmäinen tehtävä on tutkia, mitä käsikirjoittajat ja elokuvan visuaalisen ilmeen konseptitaiteen tekijät ovat saaneet aikaiseksi. Hän käy tarinan läpi ja tutkii taiteilijoiden töitä, missä nämä ovat suunnitelleet tarinan visuaalista maailmaa. Näiden perusteella kuvakäsikirjoittaja rakentaa tarinaa, mutta tekee siitä entistä paremman ja toimivamman tarinana (Don Hahn, 19, 2008). Elokuvan ohjaaja voi myös tehdä kuvakäsikirjoituksen, mutta on tyypillistä että ohjaaja tekee hyvin pieniä luonnosmaisia suunnitelmia (eng. "draft"), jotka kuvakäsikirjoittaja kehittää eteenpäin ja piirtää puhtaaksi lopulliseen muotoon.

Kuvakäsikirjoittaja piirtää nopeita, mutta hyvin havainnollistavia kuvia käsikirjoituksen tapahtumista. Hänen on löydettävä juuri oikea tapa kertoa tarina kuvien avulla. Kuvien on oltava helposti luettavissa, mutta tarpeeksi mielenkiintoisia pitääkseen katsojan mielenkiintoa yllä. Kuvakäsikirjoittaja ei huolehdi tässä vaiheessa teknisiä rajoituksia, joita myöhemmin itse kuvakäsikirjoituksen sisällön toteuttamisessa voi käydä ilmi, vaan antaa mielikuvituksen vapaasti viedä. Hänen on kuitenkin otettava ohjaajan toiveet ja vaatimukset huomioon suunnitellessaan kuvia.

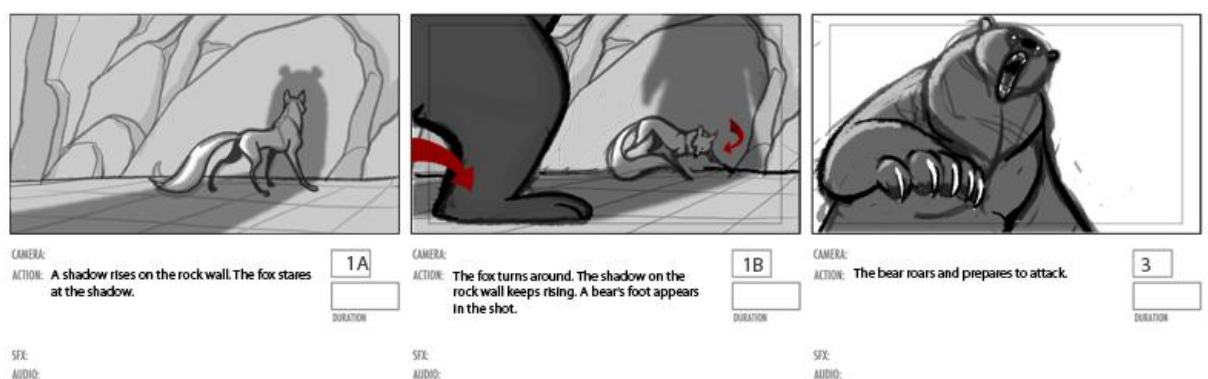
Kun kuvakäsikirjoitus on valmis, kuvakäsikirjoittaja antaa sen ohjaajalle tarkistettavaksi. Tämä on usein ensimmäinen versio kuvakäsikirjoituksesta ja on hyvin todennäköistä, että siihen tulee muutoksia. Ohjaaja saattaa pyytää kuvakä-

sikirjoittajaa vaihtamaan kuvien paikkaa tai muuttamaan joidenkin kuvien kuvakulmia kuvakäsikirjoituksen käsittelemän kohtauksen tai tarinan tehostamiseksi. Jos tässä vaiheessa käy ilmi, että kuvakäsikirjoituksen ideoita on hankala toteuttaa tai budjetti ei riitä siihen, kuvakäsikirjoittaja tekee toisen version, jonka tuotantotiimin on helpompi toteuttaa.

Valmiista hyväksytystä kuvakäsikirjoituksesta tehdään animatic (tunnetaan myös nimillä ”story reel”, ”Leica reel” ja ”work reel”), joka on niin sanottu ”kuvakäsikirjoitus videomuodossa”. Video näyttää kuvat järjestyksessä ruutu kerrallaan. Animatic on ajastettu siten, että kuvat vaihtuvat siihen tahtiin, millainen tempo kohtauksessa tulee olemaan lopullisessa tuotannossa.

Animaticiin lisätään väliaikaiset musiikit, dialogi, äänitehosteet ja kameraliikkeet, kaikki mikä voi olla hyödyksi tarinan kertomisessa (Don Hahn, 28, 2008). Musiikit ja äänitehosteet eivät ole välttämättä vielä lopullisia animaticissa, vaan suuntaa antavia. Viralliset musiikit ja äänitehosteet pistetään animaticissa väliaikaisesti olevien äänitehosteiden tilalle näiden valmistuttua.

Animatic katsotaan olevan valmis, kun ohjaaja on hyväksynyt sen. Animaticin valmistuttua, kohtauksen kuvaukset tai animointi alkaa. Tässä vaiheessa kuvakäsikirjoittajan työ tämän kohtauksen parissa päättyy ja hän siirtyy seuraavan kohtauksen pariin.



Kuva 1. Pätkä kuvakäsikirjoituksesta. Kuvien alla näkyy merkittynä lyhyet selostukset, mitä kuvissa tapahtuu ja kuvien numerot. Kameraliikkeet ja äänitehosteet ovat toistaiseksi tyhjät.



### 3 KUVAKÄSIKIRJOITUKSET FILMI- JA ANIMAATIOALALLA

Filmi- ja animaatioalan kuvakäsikirjoittajien työskentely tai välineiden käyttö ei oikeastaan eroa paljon toisistaan. Molemmilla aloilla kuvakäsikirjoittajat piirtävät nopeita, mutta tarkkaan harkittuja piirustuksia ja piirtävät kokonaisten kohtaus-ten kuvakäsikirjoitukset tiukalla aikataululla. Enemmän eroja näkee piirustusten määrässä ja työtehtävistä.

Filmitoiminnassa kuvakäsikirjoittajat palkataan usein suunnittelemaan toiminta-kohtauksia, koska näitä on haastavinta kuvata suurella työryhmällä. Animaatio-alalla kuvakäsikirjoittajat tekevät kuvakäsikirjoituksia kokonaisiin kohtauksiin tai kokonaisiin tarinoihin. Suuren työmäärän ja tiukan aikataulun takia kuvakäsikirjoittajia on studiossa enemmän kuin yksi.

Kuvien määrä riippuu siitä, kuinka yksityiskohtaisesti toiminta esitetään kuvissa. Animaatio-alalla on normaalia piirtää liike melkein kuva kuvalta, mikä pidentää kuvien määrää, mutta antaa paremman käsityksen ohjaajalle ja animaattoreille miten toiminta tarkalleen tapahtuu. Kuva kuvalta piirtäminen on tänä päivänä yleistynyt enemmän live-elokuvien kuvakäsikirjoittajien parissa, koska elokuvien toimintakohtaukset pitää suunnitella yhä tarkemmin tietokoneella tehtyjen visuaalisten erikoistehosteiden yleistyessä elokuvien toimintakohtauksissa. Kuten animaatioalalla, tarkat kuvakäsikirjoitukset helpottavat myös elokuva-alan työntekijöitä näkemään kohtauksen juuri sillä tavalla kuin ohjaaja sen on visioinut.

Animaatioalalla kuvakäsikirjoituksen tyyli ja niiden tarkkuus riippuu myös vahvasti siitä, työskenteleekö isossa kokoillan elokuvia tuottavassa animaatiostudiossa, vai pienessä TV-sarjoja tuottavassa studiossa. Isoissa animaatiostudioissa animaatioelokuvan tuottamiseen varataan normaalisti 3 – 4 vuotta, minkä ensimmäiseen vuoteen sisältyy paljon taustatutkimusta ja tyylikokeiluja. Tässä vaiheessa kuvakäsikirjoittajat tulevat normaalisti mukaan elokuvan tuotantoon. Tämä on ideaalinen tilanne kuvakäsikirjoittajille, koska tässä vaiheessa

kuvakäsikirjoittajilla on vapauksia tyyliä hahmoilla ja tunnelmalla, varsinkin jos studio ei ole vielä lyönyt lukkoon elokuvan tyyliä tai heille on vasta rakentumassa visio elokuvan maailmasta (Toby Sheldon, 2012, <http://tobyshelton.blogspot.com/2010/12/rapunzel-pt-2-2008.html>).

TV-sarjojen kuvakäsikirjoittajien työ on hieman rajoitetumpaa kuin elokuvien parissa työskentelevien. TV-sarjojen parissa työskentelevät kuvakäsikirjoittajat joutuvat piirtämään hahmot juuri sellaisina kuin ne ovat suunniteltu, ja tekevät hyvin yksityiskohtaisia kuvakäsikirjoituksia. Näissä ilmoitetaan yksityiskohtaisesti kameran suunta, ääniefektit, liikkeen suunta ja kaikki, mitä tietoja animaattorit tarvitsevat animoidessaan kohtausta. Tarkasti piirretyt kuvakäsikirjoitukset ovat tärkeitä TV-tuotannossa, koska TV-tuotannossa on tiukemmat aikataulut kuin elokuvatuotannossa. TV-tuotannon kuvakäsikirjoittajilla voi olla vain pari päivää aikaa tehdä ensimmäinen versio kuvakäsikirjoituksesta ja muutamia päiviä tehdä viimeistelty versio.

## 4 VÄRIEN KÄYTTÖ

Kuvakäsikirjoitusten ensisijainen tarkoitus on esitellä tarinaa ja toimintaa. Hahmojen on oltava tunnistettavia ja kuvakulmien selkeitä. Kuvakäsikirjoituksen tarinan on oltava helposti luettavissa nopealla vilkaisulla. Tarinan jälkeen kuvakäsikirjoituksessa pitää tulla myös ilmi tunnelma. Valtaosa filmenteollisuudessa tehdyt kuvakäsikirjoitukset ovat mustavalkoisia.

Jotta kuvakäsikirjoitusta on helppo lukea, kaikki mahdolliset häiriötekijät on minimoitava kuvakäsikirjoituksesta, kuten tarpeettomat yksityiskohdat. Värit laskeaan usein tarpeettomiksi yksityiskohdiksi, mutta vain silloin jos niiden käyttö ei ole perusteltua. Joskus kuitenkin värit ovat välttämättömiä kuvakäsikirjoituksessa tapahtuvan toiminnan selventämiseksi.

Yleisimmät kuvakäsikirjoituksissa käytetyt väritystekniikat ovat vesiväri, tussit ja jopa puuvärit. Vesiväri ja tussit ovat erittäin suosittuja, koska molemmissa voi levittää väriä laajalle alueelle nopeasti ja ne näyttävät jopa nopeasti paperille

hutaistuina hyviltä. Myös tietokoneella värittäminen on yleistynyt, koska värittäminen tietokoneella on entistä nopeampaa ja korjauksia voi tehdä nopeasti hiiren klikkauksella. Tyypillisin tietokoneohjelma kuvien väritykseen on Adobe Photoshop, jota itsekin käytän mielelläni. Kyseinen kuvakäsittelyohjelma antaa lukemattomia mahdollisuuksia erilaisiin väritystapoihin ja sillä voi jopa imitoida lukuisia perinteisiä piirustustekniikoita, kuten lyijykynäpiirroksia.

## 5 VÄRIEN HYÖDYT

### 5.1 TOIMINNAN SELVENTÄMINEN

Värejä käytetään kuvakäsikirjoituksissa tärkeiden yksityiskohtien korostamiseen, jotka ovat merkittäviä tarinan kannalta. Kirkas väri mustavalkoisessa piirustuksessa kiinnittää katsojan huomion ja erottuu paremmin kuvasta. Esimerkiksi Disneyn animaatioelokuvan *Prinsessa ja Sammakko* (The Princess and the Frog, 2010, Disney) kuvakäsikirjoituksissa elokuvan päähenkilöt, sammakot, oli väritetty vihreiksi hahmojen tunnistettavuuden helpottamiseksi. Ilman väriä hahmon voisi helposti sekoittaa osaksi väkijoukkoa, eikä katsoja välttämättä ymmärtäisi sen olevan tärkeä hahmo kohtauksessa



Kuva 2. Toby Sheltonin piirtämä kuvakäsikirjoitusruutu *Prinsessa ja Sammakko* – elokuvaan.

Hyvä esimerkki värin käytöstä tärkeiden yksityiskohtien alleviivaukseen löytyy *Kung Fu Panda 2* – elokuvasta (*Kung Fu Panda 2*, 2011, DreamWorks).

Elokuvan antropomorfinen päähenkilö, Po-pandakarhu, taistelee susia vastaan, jotka ovat hyökänneet Pon kotikylään ryöstääkseen metallia. Po ja hänen ystävänsä ovat taistelussa voitolla, ja lopulta koittaa hetki, jolloin Po taistelee susijohtajaa vastaan. Taistelu etenee normaalisti, kunnes Po huomaa suden käsi-varressa punaisen symbolin. Tuijottaessaan symbolia Po kokee voimakkaan takauman. Hän ei tiedä, miksi hänellä on tunne, että hän on nähnyt symbolin joskus aikaisemmin ja unohtaa hetkeksi kokonaan, että hän on keskellä taistelua. Susi käyttää tätä hetkeä hyväkseen ja iskee päähenkilöltä tajun kankaalle ja pääsee pakenemaan laumansa kanssa.



Kuva 4. Jennifer Yuh Nelsonin kuvakäsikirjoitus Kung Fu Panda 2 -elokuvaan.

Kohtauksen kuvakäsikirjoitus on suurimmaksi osaksi mustavalkoinen, mutta päähenkilön nähdessä symbolin, symboli on väritetty voimakkaalla punaisella värillä. Myös päähenkilön silmät ovat värjätty punaiseksi tämän tuijottaessa symbolia. Tällä ilmaistaan, että symboli vaikuttaa voimakkaasti päähenkilöön. Värit silmissä myös korostavat sitä, että hahmo ei ole oma itsensä ja että tämän ajatukset ovat aivan muualla, kuin nykyhetkessä.

Värit ovat erittäin hyödyllisiä, jos niillä on suuri merkitys myös tarinankerronnan kannalta elokuvan lopullisessa muodossa. Hyvä esimerkki on Pixarin Wall-E -elokuvan (Wall-E, 2008, Pixar) kohtaus, missä väreillä ja sen muutoksella on merkitystä.

Elokvassa ihmiset ovat lähettäneet avaruudesta robotin, Even, jonka tehtävä on etsiä saastuneesta maapallosta todisteita, että maapallossa on elämää ja

että sinne on turvallista palata takaisin. Eve on tavannut maassa elävän robotin, Wall-En ja ystävystynyt tämän kanssa.

Elokuvan puolella välissä Wall-E esittelee Evelle kotiaan ja esineitä, joita tämä on löytänyt. Eve skannaa esineitä, koska se etsii tällä tavalla todisteita maapallon elinkelpoisuudesta. Wall-E esittelee löytämänsä kengän, missä kasvaa vihreä kasvi. Eve skannaa kengän ja lopulta kasvin. Käy ilmi, että vihreä kasvi on juuri todiste, jonka Eve tarvitsee. Even siniset silmät muuttuvat punaiseksi ja vihreä valo, jolla kasvia skannattiin, muuttuu punertavaksi. Eve takavarikoi nopeasti kasvin itselleen, menee lepotilaan ja lakkaa reagoimasta tapahtumiin sen ympärillä. Wall-E on järkyttynyt ja yrittää luoda kontaktia Eveen, mutta ei onnistu.



Kuva 3. Max Pracen kuvakäsikirjoitus.

Korostaakseen hahmossa tapahtuvan dramaattisen muutoksen, kuvakäsikirjoittaja on käyttänyt värejä. Ilman värejä kohtauksesta olisi vaikea sanoa, mitä siinä tarkalleen tapahtuu. Persoonallisuuden muutos robotissa ei kävisi ilmi, eikä juonnellisesti tärkeä esine, tässä tapauksessa kengässä kasvava kasvi, keräisi tarvittavaa huomiota. Jos väriä ei olisi kasvissa, huomio olisi vain kengässä, koska se on näkyvin osa kuvissa.

Värien käyttöä motivoi myös se, että hahmot eivät puhu, eivätkä pysty ilmaistamaan tunteitaan yhtä selkeästi kuin ihmishahmot.

## 5.2 TUNNELMAN LUONTI

Värejä voidaan käyttää tarinan tunnelman luomiseen. Tunnelman on haasteellista kuvakäsikirjoituksissa, koska tunnelmaa ei voi välttämättä ilmaista vain muutamilla voimakkailla piirretyillä viivoilla. Tunnelman vaativat hieman enemmän työtä, koska niiden on oltava tehokkaita, mutta myös suhteellisen helposti toteutettavissa. Kuvakäsikirjoittajan on myös osattava ilmaista haluttu tunnelma juuri sillä tavalla, että kuka tahansa voi ymmärtää mitä tunnelmaa kuva esittää.

Eri väritystekniikat myös luovat erilaisia tunnelmia, joten kuvakäsikirjoittajan on oltava hyvin tietoinen siitä, mikä on paras väline juuri halutun tunnelman ilmaisuun. Tussit ja muste luovat hyvin voimakkaita ja dramaattisia kontrasteja, jotka sopivat silloin kun jotain äkkinäistä ja arvaamatonta tapahtuu. Hiili ja lyijykynä tuovat mystisyyttä ja aavemaisuutta. Vesivärit antavat hempeän ja iloisen vaikutelman, riippuen tietenkin siitä mitä värejä käyttää.

Hienoa tunnelman käsittelyä ja tunnelmanmuutosta löytyy Disneyn elokuvasta *Leijonakuningas* (*The Lion King*, 1994, Disney).

Päähenkilö, Simba -leijona, kokee suurta syyllisyyttä isänsä kuolemasta, joka ei ollut todellisuudessa hänen syytään. Hän on juuri riidellyt vanhan lapsuudenystävänsä kanssa, joka vaatii Simbaa palaamaan takaisin kotiin ottamaan paikansa takaisin oikeana kuninkaana. Simba kieltäytyi ja poistui vihasena paikalta. Syyllisyys painaa häntä, eikä hän uskalla kohdata kotiväkeään, koska hän uskoo heidän kaikkien vihaavan häntä siitä mitä hän on tehnyt.

Niityllä Simba tapaa isänsä vanhan ystävän, Rafiki –paviaanin, joka väittää Simban isän olevan elossa ja johdattaa tämän lammen luo. Simba on hyvin epäroivä, koska hän näki omin silmin isänsä kuoleman. Hän on kuitenkin aivan yksin, eikä tiedä mitä tehdä, joten hän seuraa paviaania lammelle. Rafiki pyytää Simbaa katsomaan lampeen. Hän katsoo ja näkee vain oman heijastuksensa. Hän sanoo paviaanille, että lammessa näkyvä heijastus ei ole hänen isänsä vaan hänen omansa. Paviaani rohkaisee Simbaa katsomaan vielä kerran lampeen ja sanoo, että Simban isä elää hänessä sisimmissään.



Kun Simba katsoo uudestaan lampeen, hän näkeekin isänsä heijastuksen. Hetken kuluttua hän kuulee isänsä äänen ja nostaa katseensa ylös yötaivaaseen. Hän näkee isänsä haamun, joka on tullut muistuttamaan Simbaa siitä kuka hän todella on ja mitä hänen on tehtävä.

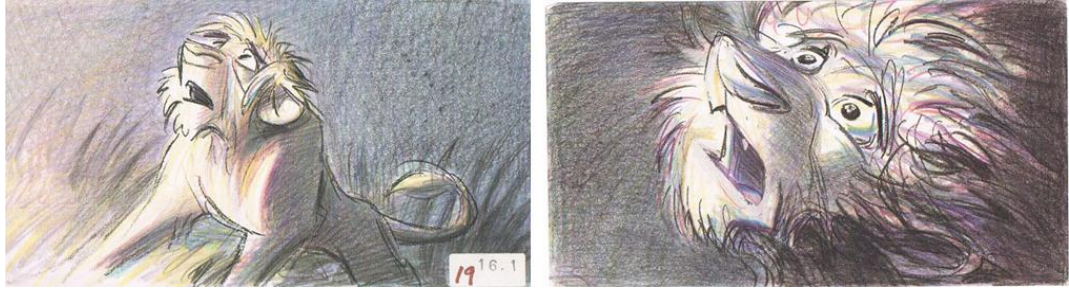


Kuva 5. Simba katsoo lampeen.

Yllä olevan kohtauksen kuvakäsikirjoitus on tehty puuväreillä, mikä on mielenkiintoinen, mutta ei kuitenkaan epätavallinen väritystekniikka. Sitä vain näkee hyvin harvoin, koska se on aikaa vievä väritystekniikka. Nykypäivänä kyseistä tekniikkaa näkee entistä vähemmän, koska tietokoneväritys on korvannut lähes kokonaan perinteiset värityskeinot.

Yksi syy tunnelman tehokkuuden johtuu siitä, että kuvakäsikirjoituksissa ei ole käytetty vain yhtä tai kahta väriä kun päähenkilö katsoo lampeen. Kuvista löytyy sinisen lisäksi vihreää, violettia, vihreää ja keltaista, jotka tekevät kuvista värimaailmaltaan ja tunnelmaan paljon rikkaammat.

Toinen syy kohtauksen tehokkuuteen löytyy siitä, että värit poikkeavat toisistaan kohtauksen eri hetkinä. Kun päähenkilö on yksin ja katsoo lampeen, tunnelma on todella hiljainen, lähes intiimi. Katsoja pystyy hyvin läheltä tarkastelemaan hahmon tunteita ja ymmärtää mitä tämä käy sisimmissään läpi.



Kuva 6. Simba tuijottaa isänsä haamua.

Kun päähenkilön isän haamu ilmestyy, tunnelma muuttuu, mutta ei liian dra-  
maattisesti. Kyseessä on silti voimakas, henkinen ja jopa yliluonnollinen hetki.  
Pimeä ja surullinen öinen väripaletti muuttuu kirkkaaksi valoksi kun päähenkilö  
kokee ”näyn”, joka muuttaa hänet lopullisesti. Jälleen kerran, kuvakäsikirjoittaja  
Brenda Chapman on käyttänyt muitakin värejä kuin vain keltaista ja sinistä  
näissä kuvissa.

Kohtaus toimii hienosti tunnetasolla, koska vaikka hahmo kokeekin hyvin elä-  
myksellisen muutoksen, kohtauksessa silti paistaa sama yksinäisyys ja epätoivo  
kuten alussa lampeen katsoessa. Kohtaukset ovat selvästi sidoksissa toisiinsa.  
Tämä johtuu nimenomaan värien käytöstä. Koska samoja värielementtejä esiin-  
tyy myös tässä kohtauksen avainkohdassa, katsoja ei koe että hahmo vaipuisi  
minkäänlaiseen transsiin tai menetä otettaan todellisuudesta. Niin kauan kun  
katsoja uskoo, että hahmo ei näe harjoja vaan todella jotain konkreettista, kat-  
sojan on helpompi samaistua hahmoon ja sen kokemukseen.

### 5.3 TUNTEIDEN ILMAISU

Tarinan hahmojen kokemat tuntemukset pitää välittyä kuvakäsikirjoituksen piir-  
roksista. Kuvakäsikirjoittajan on oltava hyvin tietoinen mitä hahmo tuntee ja  
miksi tämä tuntee näin. Kun nämä ovat tiedossa, kuvakäsikirjoittajan on löydet-  
tävä paras keino näiden tunteiden ilmaisemiseen.

Joskus kuvakäsikirjoittajan on käytettävä tunnettuja elokuvakliseitä ilmaistak-  
seen tunnetta. Yksi tunnettu esimerkki on että hahmo kävelee yksin sateessa



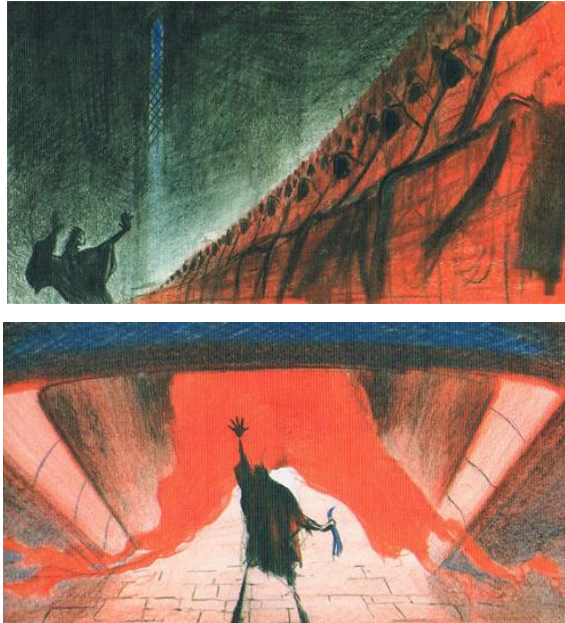
surullisena. Myös abstraktit visuaaliset keinot ovat sallittuja. Esimerkiksi kun hahmo on vihainen, tämän suusta voi savuta liekkejä korostaen näin hahmon raivoa. Riippuen siitä, onko kysymyksessä koominen piirrosanimaatio tai vakava draama-animaatioelokuva, kuvakäsikirjoittajan on löydettävä oikea ilmaisukeino, joka on uskollinen elokuvan tyylille.

Joskus tunteiden tehostamiseen tarvitaan värejä. Värien käyttö on tyypillistä voimakkaiden tunteiden ilmauksessa, kuten esimerkiksi kun tarinan päähenkilöt rakastuvat toisiinsa. Kun kuvakäsikirjoittaja haluaa katsojan kokevan samoja tunteita kuin hahmotkin, tämä käyttää värejä. Kun katsoja ymmärtää hahmojen kokemat tunteet, tämä on paljon motivoitunut välittämään siitä, mitä hahmoille tulee tapahtumaan. Väreillä ei vain kerrota mitä hahmot tuntevat, vaan niillä houkutellaan myös katsoja mukaan.

Yksi loistava esimerkki voimakkaasta värien käytöstä tunteiden ilmauksena löytyy Disneyn Notre Damen kellonsoittaja-elokuvasta (*The Hunchback of Notre Dame*, 1996, Disney). Kysymyksessä on elokuvan kuuluisin kohtaus, missä elokuvan antagonistin, tuomarin Frollo, käy sisäistä kamppailuaan tunteidensa kanssa.

Tässä elokuvan kohtauksessa Tuomari Frollo kokee voimakasta, jopa sairaalloista intohimoa mustalaisneitoa, Esmeraldaa kohtaan. Ongelma on, että Frollo halveksii mustalaisia sydämensä kyllyydestä, eikä hän suostu uskomaan että hän on samanlainen kuin Pariisin tavalliset kansalaiset, jotka voivat langeta synnillisiin kiusauksiin. Hän on täysin varma siitä, että Esmeralda on noita, joka on lumonnut hänet pauloihinsa. Tästä kaikesta huolimatta hänen pakkomielleensä tähän naiseen on niin voimakas, että hän haluaisi saada Esmeraldan kokonaan itselleen vaikka väkisin. Hän kuitenkin myös vannoo, ellei hän saa Esmeraldaa, tämä tulee sen sijaan kohtaamaan helvetin liekit. Katsojalle on ennen tätä kohtausta näytetty, että Frollo on harras uskovainen ja uskoo olevansa täysin viaton. Todellisuudessa hän on sydämetön virkamies, joka tekee hirveitä asioita. Hän kiduttaa ihmisiä, tappoi puolustuskyvyttömän naisen kirkon portailla ja oli valmis jopa pudottamaan epämuodostuneen lapsen kaivoon elokuvan alussa. Frollo vakuuttaa hänen omatuntonsa olevan puhdas näistä kai-

kista huolimatta, koska hän uskoo äärimmäisten keinojen olevan ainoat keinot pitämään ihmiset kurissa. Tästä kaikesta huolimatta tämä lauluosuuden sisältö tulee katsojalle yllätyksenä, koska se käsittelee hyvin aikuisia teemoja, mitä ei voisi odottaa Disneyn kokoperheen animaatioelokuvalta.



Kuva 7. Antagonistin kokema piina käy heti ilmi käytetyistä väreistä.

Kohtauksen kuvakäsikirjoituksessa punainen on hyvin hallitseva väri. Punainen väri ilmaisee monta asiaa kuvakäsikirjoituksessa. Se kuvaa tulta, mutta myös helvettiä, intohimoa, syntiä ja vaaraa. Kuvakäsikirjoituksessa on hyvin voimakkaita värikontrasteja, mitkä suorastaan hehkuvat tunnetta ja hahmon sisäistä kamppailua. Tätä kaikkea ei olisi millään voitu esittää mustavalkoisena käsikirjoituksena, koska kohtauksessa vallitsevat tunteet eivät tulisi samalla tavalla esille.

Kuvakäsikirjoituksen tekijät Gaëtan Brizzi ja Paul Brizzi ovat käyttäneet paljon abstrakteja elementtejä, jotka eivät toimisi samalla tavalla ilman värejä. Kuvakäsikirjoituksessa on esimerkiksi satoja punaisiin huppuihin pukeutuneita kasvottomia kirkkomiehiä, jotka syyllistävät Froloa. He eivät ole todellisuudessa samassa tilassa hahmon kanssa, vaan ovat hahmon päänsisäisiä luomuksia. Kuvakäsikirjoituksessa myös takkatuli herää eloon muodostaen viettelevästi

tanssivan Esmeraldan, joka on myös hahmon päänsisäistä alitajuntaa, joka yrittää palavasti nousta antagonistin mielensyövereistä esille.

Värien lisäksi kuvakäsikirjoituksessa silmiinpistävää on se, että kaikki hahmon ympärillä tapahtuva on suurta ja massiivista. Nämä tekevät päähenkilöstä avuttoman, ja luovat näin tämän kokemista tunteista suuria ja täysin hallitsemattomia. Värit vain tehostavat näitä entisestään.

## 5.4 IDEAN MYYNTI TUOTTAJILLE

Kokonaan väritetyt kuvakäsikirjoitukset ovat hyvin harvinaisia, mutta niitäkin näkee animaatiostudioiden arkistoissa. Isoissa animaatiostudioissa kokonaan värillisiä kuvakäsikirjoituksia käytetään erityisesti silloin, kun käsikirjoittajat yrittävät myydä uutta animaatioelokuvaideaa tuottajille.

Walt Disneyn studiossa 1980 - 90-luvulla kenellä tahansa studion työntekijällä oli mahdollisuus ehdottaa tuottajille elokuvaideoita (Don Hahn, 2009, *Waking Sleeping Beauty*-dokumentti). Ehdotukset esiteltiin muutamalla lauseella ja havainnollistavalla piirustuksella. Mikäli tuottajat pitivät ideasta, he antoivat työryhmälle budjetin ja antoivat näille aikaa suunnitella lisää elokuvan maailmaa ja tehdä taustatyötä, kuten matkustaa ulkomaille hakemaan inspiraatiota (Hans Bacher, 2008, 30).

Kun ryhmä on saanut tarpeeksi materiaalia tuotettua, nämä palaavat takaisin tuottajien luo ja näyttävät tuotoksensa. Kuvakäsikirjoitusten lisäksi tuottajille esitellään hahmolunnonksia, maalauksia mahdollisista maisemista mihin tapahtumat sijoittuvat, ja väritutkielmia elokuvan tunnelmasta. Mikäli tuottajat ovat vakuuttuneita näkemästään, projektille näytetään vihreää valoa ja animaatioelokuvan tuotanto alkaa. Disneyn Kaunotar ja Hirviö-elokuvan (*The Beauty and The Beast*, 1990, Disney) ensimmäiset 10 minuuttia yritettiin myydä studion tuottajille tällä tavalla. Tuottajien mielestä tarina ei kuitenkaan toiminut, joten tämä ensimmäinen versio elokuvan alusta hylättiin ja käsikirjoitettiin kokonaan uudelleen.



Kuva 8. Dick Burdumim ja Hans Bacherin kokonaan väritetty kuvakäsikirjoitus Kaunotar ja Hirviö-elokuvalle

Tavallisesti värivalinnat kuvakäsikirjoituksiin tekee studiossa väreihin erikoistunut henkilö, joka tekee väripaletin (engl. *colour keys*) elokuvan joka kohtaukselle. Mutta on myös mahdollista, että kuvakäsikirjoittaja itse värittää kuvansa, mikäli tällä on mielessään voimakas visio kohtauksen väreistä ja tunnelmasta.

Ajan säästämiseksi kuvakäsikirjoittaja värittää usein vain tärkeimmät kuvat. Kuvakäsikirjoitukset väritetään usein vasta kun itse kuvakäsikirjoituksen sisältö on hyväksytty. Mikäli kohtausta on voimakkaasti riippuvainen väreistä eikä tunnelma välity ilman niitä, kuvat väritetään ennen kuvakäsikirjoituksen esittämistä ohjaajalle ja työryhmälle.

## 6 VÄRIEN ONGELMAT

Vaikka värit tuovat helpotusta kuvakäsikirjoituksen toiminnan seuraamiseen, ne tuottavat myös ongelmia.

Syy, miksi varsinkin uudet kuvakäsikirjoittajat saattavat turvautua väreihin, johtuu siitä että he eivät tunne kunnolla värien haittavaikutuksia kuvakäsikirjoituksissa. Heillä ei myös ole välttämättä tietämystä eikä kokemusta, kuinka ratkaista kuvien ongelmakohdat ja siksi yrittävät ”harhauttaa” katsojaa väreillä. Kuvakäsikirjoittaminen ei kuitenkaan ole kuin maalaaminen: siinä missä maalauksessa voi aina piilottaa virheitä seuraavan maalikerroksen alle, kuvakäsikirjoituksessa asiat on oltava selkeästi esillä ilman mitään piilottelua. Informaation on tultava esille välittömästi.

### 6.1 VÄRITTÖMYYDEN EDUT

Värien käyttö ei ole edes tarpeellista, jos tekee itse kuvan alusta asti oikein ja harkitusti. Esimerkiksi paras keino saada hahmot erottumaan taustasta on sommitella kuva paremmin. Tällä tarkoitetaan asioiden asettelua kuvassa sellaisiin paikkoihin, ettei katsojan katse harhaile kuvassa, vaan pystyy heti keskittymään kuvan oleelliseen asiaan (Francis Glebas, 2008, 120). Esimerkiksi kuvan reunassa voi olla oksia, jotka kaartuvat kohti kuvan keskipistettä. Näin katsoja seuraa saumattomasti oksien muotojen luomaa suuntaa, joka pakottaa katsomaan keskelle kuvaa.

Kuvassa on myös oltava tarpeeksi negatiivista tilaa eli tyhjää tilaa. Liian täyteen ahdettua kuvaa on vaikea lukea ja kuvan yksityiskohtien määrä vaikeuttaa kuvan oleelliseen asiaan keskittymisen.

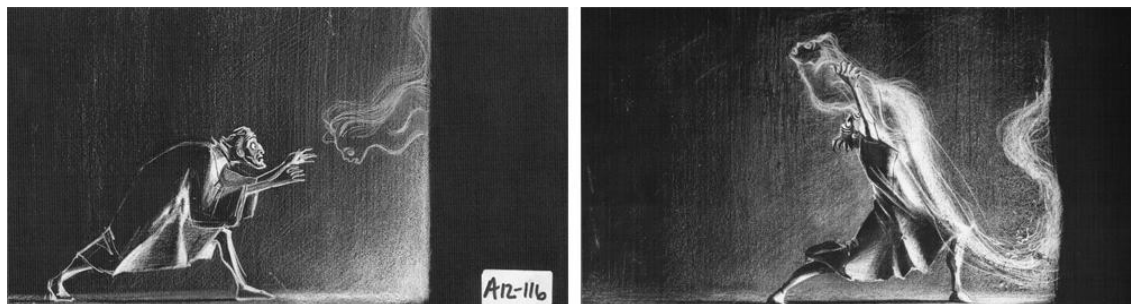


Kuva 9. Esimerkkikuvassa harmaasävyjen käyttö ei ole paras mahdollinen, mutta piirtäjä Peter Sohn on onnistunut ohjaamaan katsojan huomion automaattisesti hahmoihin kuvan komposition ansiosta.

Jos pelkät lyijykynän viivat eivät riitä, selkeyttä voi rakentaa luomalla kontrastia mustalla, harmaalla ja valkoisella selkeämmin. Esimerkiksi kuvan tausta voi olla harmaa, mustaa voi olla reunoilla ohjaamassa katsetta ja hahmo voi olla valkoinen. Myös eriasteiset harmaat sävyt auttavat huimasti selkeyttämään kuvassa tapahtuvaa toimintaa. Jos hallitsee mustavalkoiset sävyt ja osaa ratkaista kuvassa ilmenevät ongelman niiden avulla, värejä ei tule tarvitsemaan.

Myös paperin värin valinnalla on etuja. Valkoiselle paperille piirretty kuva näkyy luonnollisesti selkeimmin. Valkoinen paperi myös hohtaa helposti tussien ja lyijykynäpiirrosten ja vesivärien läpi. Valkoinen tuo avoimen ja monesti positiivisen tunnelman kuvaan.

Mikäli kuvakäsikirjoittaja tavoittelee hyvin synkkää tunnelmaa, missä valkoinen väri ei saa paistaa missään nimessä läpi, musta paperi sopii tähän hyvin. Kuvakäsikirjoittajan ei silloin tarvitse keskittyä kohtien piilottamiseen, vaan tärkeiden piirteiden esilletuomiseen valkoisella kynällä. Brizzin veljesten kuvakäsikirjoitus Notre Damen kellonsoittaja –elokuvalle (The Hunchback of Notre Dame, 1996, Disney) on loistava esimerkki siitä, miten pelkällä mustavalkoisella väriskaalalla voi tehdä kuvista tehokkaita ilman värejä.



Kuva 10. Brizzin veljesten kuvakäsikirjoitusruudut piirrettynä mustalle paperille.

## 6.2 TEKNOLOGISET RAJOITTEET

Mustavalkoiset kuvakäsikirjoitukset ovat myös käteviä kopioiden ottamisen kannalta. Mustavalkoisista kuvakäsikirjoituksista helpompi ottaa paperisia kopioita, koska se on halvempaa, eivätkä värit muutu dramaattisesti kopioinnin yhteydessä. Värimuunnokset voivat muuttaa tunnelman kokonaan kun ne muutetaan mustavalkoiseksi.

Vaikka nykyteknologia on tehnyt lähes tarpeettomaksi paperisten kopioiden tekemisen, mustavalkoiset kuvakäsikirjoitukset ovat silti suositeltava vaihtoehto. Mustavalkoisia kuvia voi näyttää huoletta eri tietokoneiden ja televisioruutujen näytöissä, eikä niiden väri muutu paljon. Värillisten kuvien esittämisessä on kuitenkin oltava tietoinen, ovatko esitettävässä television väriasetukset samanlaiset kuin siinä tietokonenäytössä, jossa väritti kuvat. Pienikin erilainen väriasetus näytön kirkkaudessa muuttaa dramaattisesti värejä ja samalla tunnelmaa. Voi melkein sanoa, että tekniset laitteet ovat menneinä aikoina määränneet ja määräävät vieläkin kuvakäsikirjoitusten toteutustapaa, ja näin värien käyttöä.

## 6.3 AJALLISET RAJOITUKSET

Yksi suurimmista syistä, miksi värittäminen ei ole kannattavaa, on yksinkertaisesti se, että värittäminen vie paljon aikaa. Kun ottaa huomioon, että yhdessä kuvakäsikirjoituksessa voi olla jopa yli 30 kuvaa, työurakka nousee selkeästi. Kuvakäsikirjoitusten ylimääräiseen hienosäätöön, kuten värittämiseen, on har-



voin edes aikaa, koska kuvakäsikirjoitusten pitää olla nopeasti tehtyjä lyhyen ajan takia.

Animaatioalalla on erittäin todennäköistä, että ensimmäistä versiota kuvakäsikirjoituksesta ei hyväksytä. Syitä on monenlaisia. Kuvakulmat voivat luoda vääränlaisen tunnelman, kohtauksessa esiintyvä visuaalinen vitsi ei ole tarpeeksi hauska tai tarina ei yksinkertaisesti toimi. Kuvakäsikirjoittaja kirjoittaa muistiin tarvittavat muutokset ja mahdolliset ongelmat, joihin ei ole saatu tapaamisessa ohjaajan kanssa ratkaisua. Näillä eväillä kuvakäsikirjoittajan on tehtävä uusi ja parempi versio.

Koska kuvakäsikirjoittajan työ sisältää paljon korjaamisesta, uudelleenpiirtämistä ja saman asian pariin palaamista, on vältettävä kaikkea ylimääräistä työtä. Ylimääräisellä työllä tarkoitetaan kaikkea, mikä ei ole välttämätöntä kuvakäsikirjoituksessa, kuten värit. Mitä vähemmän aikaa käyttää tarpeettomien yksityiskohtien lisäämiseen, sitä suuremmalla todennäköisyydellä säilyy turhautumiselta kun pitää aloittaa työ kokonaan uudestaan.



Kuva 11. Iso nippu Oliver ja Kumppanit -elokuvaan (Oliver & Company, 1988, Disney) tehtyjä kuvakäsikirjoituksia heitetään roskikseen, koska ne eivät toimineet tarinassa.



## 7 LOPUKSI

Kuvakäsikirjoittajan on aina pidettävä mielessä, että väri kuvakäsikirjoituksessa on vain tehokeino. Värin käytön on oltava motivoitua ja tuotava oikeat asiat esille. Väriä ei saa käyttää sillä perusteella, että se vain ”tuntui hyvältä” tai ”näytti hyvältä” omasta mielestä. Kuvakäsikirjoittaja ei tee kuvakäsikirjoitusta itselleen, vaan kokonaiselle työryhmälle. Kuvakäsikirjoitus ei ole kuin taideteos, josta jokainen voi päätellä itse mitä sen sisältö merkitsee. Sen on oltava selkeä kokonaisuus, jonka jokaisen ihmisen tulisi pystyä ymmärtämään samalla tavalla.

Kuvakäsikirjoittajia neuvon käyttämään värejä vain kun kaikki muut keinot on jo käytetty. Silti on aina muistettava, että värien käyttö ei tee ihmisestä huonoa käsikirjoittajaa. Kyse on siitä, *miten* niitä käyttää, ja kuinka *hyvin* osaa perustella niiden käytön. Ja jos hallitsee edes toisen edellä mainituista, se on hyvä taito pitää tallessa.

## LÄHTEET

Don Hahn, 2008, The Alchemy of Animation, 1. painos, New York, Disney Editions

Francis Glebas, 2009, Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding techniques for Live Action and Animation, 1. painos, Oxford:, Elsevier Inc.

Hans Bacher, 2008, Dream Worlds, 1. painos, Elsevier Inc.

Don Hahn, 2009, Waking Sleeping Beauty- dokumentti, A Stone Circle Pictures / Red Shoes

<http://tobyshelton.blogspot.com/>

<http://one1more2time3.wordpress.com/>

Kuva 1: Tekijän oma tuotanto

Kuva 2: <http://tobyshelton.blogspot.com/>

Kuva 3: [http://news.cnet.com/2300-11386\\_3-10005117-35.html](http://news.cnet.com/2300-11386_3-10005117-35.html)

Kuva 4: The Art of Kung Fu Panda 2, 2011, Titan Books

Kuva 5: Walt Disney Animation Studios: The Archive Series Story, 2008, Disney Editions, New York

Kuva 6: Walt Disney Animation Studios: The Archive Series Story, 2008, Disney Editions, New York

Kuva 7: Walt Disney Animation Studios: The Archive Series Story, 2008, Disney Editions, New York

Kuva 8: <http://one1more2time3.wordpress.com/>

Kuva 9: <http://kidstvmovies.about.com/od/up/ig/Up---Production-Photos/Up-Storyboard--1-.htm>

Kuva 10: Walt Disney Animation Studios: The Archive Series Story, 2008, Disney Editions, New York

Kuva 11. Waking Sleeping Beauty, DVD, 2009. Disney